

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Tinjauan tentang Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Pembelajaran**

Sudjana dalam (Sugihartono dkk, 2007: 80), mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Nasution dalam (Sugihartono dkk, 2007: 80), mengemukakan pendapatnya bahwa pembelajaran adalah aktivitas mengorganisasi lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar.

Pembelajaran juga merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No. 20 Tahun 2003, Bab I Pasal 1 Ayat 20).

Biggs dalam (Sugihartono dkk, 2007: 80) membagi konsep pembelajaran dalam 3 pengertian, yaitu:

1) pembelajaran dalam pengertian kuantitatif

Secara kuantitatif pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru kepada murid. Dalam hal ini guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang dimiliki sehingga dapat menyampaikannya kepada siswa dengan sebaik-baiknya.

2) pembelajaran dalam pengertian institusional

Secara institusional pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam siswa yang memiliki berbagai perbedaan individual.

3) pembelajaran dalam pengertian kualitatif

Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar siswa. Dalam pengertian ini peran guru dalam pembelajaran tidak sekedar menjejalkan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga melibatkan siswa dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah upayayang dilakukan dengan sengaja oleh guru untuk membuat siswa belajar, dengan cara mengorganisasi lingkungan dan sumber belajar bagi siswa sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan efisien.

**b. Pembelajaran di SD**

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang kompleks. Pembelajaran tidak sekedar menyampaikan pesan kepada siswa. Pembelajaran menuntut guru dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu, serta menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan siswa belajar secara efektif dan efisien.

Menurut Saleh Abbas (2006: 2-3), metode pembelajaran mempunyai peranan penting untuk menunjang keberhasilan guru dalam pembelajaran. Guru harus mengenal, memahami, memiliki, dan menguasai bermacam-macam metode pembelajaran. Guru harus menggunakan metode yang tepat dan serasi untuk mengajarkan topik-topik tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan metode yang tepat akan membuat pembelajaran yang dilaksanakan menjadi efektif dan efisien.

Pada dasarnya siswa usia SD sifat fisiknya sangat aktif dan tidak bisa berkonsentrasi mendengarkan penjelasan guru dalam waktu yang relatif lama. Aktivitas belajarnya pun terbiasa dengan bermain, cara berpikirnya juga masih pada tahap operasional kongkret. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, dan metode belajar yang menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.

### **c. Pembelajaran Menulis di SD**

Pembelajaran menulis di SD dilaksanakan sejak kelas I sampai dengan kelas VI. Kegiatan menulis tidak dapat terlepas dari kegiatan bahasa lainnya seperti kegiatan membaca, menyimak dan berbicara. Pada pelaksanaan pembelajaran guru harus dapat memadukan keempat unsur kebahasaan tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Ahmad Rofi'udin dan Darmiyati Zuchdi (1998: 80-81), mengungkapkan bahwa pembelajaran menulis di SD dibagi menjadi dua kategori yaitu pramenulis dan menulis.

#### **1) Pramenulis meliputi:**

- a) melemaskan lengan dan menulis di udara,
- b) memegang pensil dengan benar,
- c) melemaskan jari dengan mewarnai, menjiplak, dan melatih dasar menulis,

- d) melemaskan jari dengan cara menuliskan huruf di pasir, di meja, dan di udara.
- 2) Pembelajaran menulis permulaan meliputi:
  - a) penulisan huruf,
  - b) penulisan kata,
  - c) penggunaan kalimat sederhana,
  - d) tanda baca (huruf kapital, titik, koma, tanda tanya).

Saleh Abbas (2006: 127-137) mengemukakan kegiatan menulis yang dapat dikembangkan dan dilaksanakan di SD sebagai berikut.

1) Menulis abjad

Menulis abjad dilaksanakan di SD kelas awal. Menulis abjad yang dimaksud bukan menulis abjad dimulai huruf A diakhiri huruf Z, melainkan setiap siswa diberi tugas meniru tulisan beberapa huruf lepas seperti dicontohkan guru.

2) Menulis kegiatan

Siswa SD untuk mengingat peristiwa yang dialami secara berulang-ulang merupakan objek ide yang terdekat. Daya ingat siswa terhadap satu kegiatan yang membawa kesan tersendiri, akan sangat mudah diingat siswa.

3) Menulis mainan kesenangan

Setiap siswa biasanya memiliki mainan yang disukai di rumah. Menulis dengan menggunakan objek mainan yang disukai merupakan langkah awal bagi siswa untuk menulis deskripsi.

4) Menulis buku harian

Kegiatan menulis buku harian dilakukan setiap hari, terjadwal mulai bangun tidur sampai dengan tidur kembali.

5) Menulis gambar kesayangan

Siswa membuat gambar yang ditulisi sesuai keinginannya, seolah-olah gambar tersebut menceritakan imajinasi siswa.

6) Menulis bentuk gambar

Menulis bentuk gambar bisa digunakan untuk menulis puisi. Baris-baris kalimat dalam puisi seolah menjadi coretan yang membentuk gambar tertentu.

**d. Peran Guru dalam Pembelajaran**

Peran guru dalam aktivitas pembelajaran sangat kompleks. Guru tidak sekedar menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa, tetapi juga dituntut mengembangkan potensi siswa secara optimal. Menurut Sugihartono, dkk (2007: 85-87), peran guru dalam pembelajaran diuraikan:

1) korektor

Guru berperan menilai semua hasil belajar, sikap, dan tingkah laku siswa di sekolah dan di luar sekolah.

2) inspirator

Guru harus dapat memberikan inspirasi pada siswa mengenai cara belajar yang baik.

3) informator

Guru harus dapat memberikan informasi mengenai materi pembelajaran dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

4) organisator

Guru berperan mengelola berbagai kegiatan akademik untuk mencapai efektivitas dan efisiensi siswa.

5) motivator

Guru dituntut untuk mendorong siswa agar aktif belajar.

6) inisiator

Guru hendaknya mampu mencetuskan ide-ide kemajuan dalam pendidikan dan menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

7) fasilitator

Sebagai fasilitator guru hendaknya dapat menyediakan fasilitas yang memungkinkan siswa belajar secara optimal.

8) pembimbing

Guru hendaknya dapat memberikan bimbingan kepada siswa dalam menghadapi kesulitan belajar.

9) demonstrator

Guru dituntut dapat memperagakan apa yang diajarkan sehingga siswa dapat memahami penjelasan guru.

10) mediator

Guru merupakan penyedia media dalam proses pembelajaran.

11) pengelola kelas

Guru hendaknya dapat mengelola kelas dengan baik sehingga siswa dapat memiliki motivasi tinggi dalam belajar.

12) supervisor

Guru hendaknya dapat menilai proses pembelajaran yang dilakukan.

13) evaluator

Guru dituntut mampu menilai produk dan proses pembelajaran.

## **2. Tinjauan tentang Menulis**

### **a. Pengertian Menulis**

Manusia banyak menggunakan bahasa lisannya dalam berkomunikasi sehari-hari. Bahasa tulis pun sangat diperlukan dalam komunikasi manusia. Kegiatan berbahasa melalui tulisan disebut kegiatan menulis.

Suparno dan Mohamad Yunus (2008: 1.3) mengungkapkan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan penyampaian pesan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai medianya. Tarigan dalam (Haryadi dan Zamzani, 1996: 77), mengungkapkan bahwa menulis adalah melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa dan dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka

memahaminya. Sabarti Akhadiah dalam (Ahmad Rofi'udin dan Darmiyati Zuchdi, 1998: 262), mengatakan bahwa menulis adalah pengekspresian ide, pikiran, atau perasaan ke dalam lambang-lambang kebahasaan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa menulis adalah kegiatan menyampaikan pesan, ide atau gagasan dengan menggunakan lambang-lambang grafik agar dapat dimengerti oleh orang lain.

#### **b. Pengertian Kemampuan Menulis**

Kemampuan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan yang harus dimiliki siswa karena kemampuan menulis berpengaruh terhadap pembentukan kemampuan berbahasa lain, yaitu membaca, menyimak, dan berbicara.

Darmiyati Zuchdi dan Budiasih (1996: 62) menjelaskan bahwa kemampuan menulis merupakan jenis kemampuan berbahasa tulis yang bersifat produktif, yaitu menghasilkan tulisan. Menulis memerlukan kemampuan kompleks, yaitu kemampuan berpikir secara teratur dan logis, kemampuan mengungkapkan gagasan secara jelas dengan menggunakan bahasa yang efektif, dan kemampuan menerapkan kaidah tulis-menulis dengan baik. Kemampuan ini meliputi diksi, ejaan, kaidah kebahasaan dan sistematika penulisannya.

Agus Suriamiharja, dkk (1996: 1), mengemukakan bahwa kemampuan menulis adalah kemampuan seseorang dalam melukiskan



lambang grafik yang dimengerti oleh penulis bahasa itu sendiri maupun orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis adalah kemampuan seseorang dalam menyampaikan pesan, ide atau gagasan secara tertulis agar dapat dimengerti oleh orang lain.

### **c. Pengertian Menulis Kalimat Sederhana**

J.S Badudu dan Sutan Mohammad Zain, 1996: 603 dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, mengemukakan bahwa kalimat yaitu “susunan kata atau kelompok kata yang teratur dan mengandung maksud atau pikiran yang jelas”. W.J.S. Poerwadarminta, 1984: 883 dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, mengemukakan bahwa sederhana yaitu “tidak banyak seluk beluknya, tidak banyak pernik”. Berdasarkan pengertian di atas maka kalimat sederhana diartikan sebagai kesatuan ujaran yang terdiri dari beberapa kata dan mengandung maksud tertentu.

Pembelajaran menulis di SD kelas awal merupakan pembelajaran menulis permulaan yang difokuskan pada penulisan huruf, kata, penggunaan kalimat sederhana, dan tanda baca yang meliputi huruf kapital, titik, koma, dan tanda tanya (Ahmad Rofi’uddin dan Darmiyati Zuchdi, 1998: 80).

Berdasarkan penjelasan di atas, kegiatan menulis kalimat sederhana yaitu kegiatan menulis permulaan yang terdiri dari beberapa

kata dan mengandung maksud tertentu serta difokuskan pada penggunaan tanda baca meliputi huruf kapital, titik, koma, dan tanda tanya.

#### **d. Manfaat Menulis**

Keberhasilan pembelajaran di sekolah banyak ditentukan oleh kemampuan siswa dalam menulis. Menulis mempunyai manfaat utama sebagai alat komunikasi secara tidak langsung. Seseorang dapat menyampaikan pesan, pikiran, gagasan, informasi, maupun pengetahuan kepada orang lain melalui tulisan.

Sabarti Akhadiyah dalam (Slamet, 2007: 169) mengungkapkan bahwa kegiatan menulis memiliki manfaat:

- 1) dapat mengenali kemampuan pribadi berkaitan dengan permasalahan yang sedang ditulis,
- 2) dapat mengembangkan beberapa gagasan,
- 3) dapat memperluas wawasan dan kemampuan berpikir baik teoritis maupun berpikir terapan,
- 4) dapat menjelaskan permasalahan yang kabur,
- 5) dapat menilai gagasan sendiri secara objektif,
- 6) dapat memotivasi diri untuk belajar dan membaca lebih giat,
- 7) dapat membiasakan diri untuk berpikir dan berbahasa secara tertib,

Suparno dan Mohamad Yunus (2008: 1.4), mengemukakan beberapa manfaat menulis.

- 1) Meningkatkan kecerdasan.

- 2) Mengembangkan daya inisiatif dan kreativitas.
- 3) Menumbuhkan keberanian.
- 4) Mendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis memiliki manfaat yang besar baik bagi penulis maupun bagi pembaca, yaitu sebagai alat komunikasi tidak langsung. Menulis juga bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan pribadi yang berkaitan dengan mengungkapkan pikiran dalam bentuk bahasa tulis.

Menulis juga memberikan manfaat bagi siswa SD. Menurut Sri Ratna Hadi, manfaat menulis bagi siswa SD sebagai berikut.

- 1) Media penghapus stres.
- 2) Belajar mengeluarkan pendapat dengan cara bijak.
- 3) Belajar merangkai kata.
- 4) Melatih kesabaran siswa.
- 5) Menjadi bekal masa depan.
- 6) Menambah ilmu dan wawasan

(<http://www.republika.co.id/berita/komunitas/women-script-co/12/03/05/m0e9p9-tujuh-manfaat-menulis-untuk-anak>).

#### **e. Evaluasi Pembelajaran Menulis**

Penilaian merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di kelas. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagaimana dikutip oleh Burhan Nurgiyantoro (2010: 9) dikemukakan

bahwa penilaian merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik.

Guru dapat menggunakan berbagai cara penilaian untuk mengetahui perkembangan belajar siswa. Pada pembelajaran menulis evaluasi dapat dilakukan melalui dua macam cara, yakni dengan tes dan non tes. Teknik tes maupun non tes dapat digunakan untuk mendapatkan informasi atau data tentang siswa yang dinilai. Dalam hal ini guru harus menentukan kapan harus menggunakan tes dan kapan menggunakan non tes.

Sabarti Akhadiyah, dkk (1991: 149-152), menjelaskan evaluasi pembelajaran menulis pada jenjang pendidikan SD mencakup evaluasi menulis permulaan dan menulis lanjut. Evaluasi menulis permulaan bertujuan untuk memperoleh informasi tentang kemampuan siswa dalam menuliskan lambang-lambang bunyi dalam suatu kalimat sesuai dengan ejaan (huruf besar pada awal kalimat, tanda titik, tanda seru, tanda tanya pada akhir kalimat, dan sebagainya). Evaluasi menulis lanjut bertujuan untuk memperoleh informasi tentang kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa untuk berkomunikasi secara tertulis.

Menurut Sabarti Akhadiyah (1991: 150), ruang lingkup evaluasi pembelajaran menulis permulaan di SD meliputi:

- 1) penguasaan lambang bunyi

Dikte merupakan cara yang paling efektif untuk mengetahui penguasaan siswa tentang lambang bunyi.

2) penguasaan ejaan dan tanda baca

Guru bisa menggunakan teknik dikte, pilihan ganda, atau perbaikan ejaan yang salah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam penguasaan ejaan dan tanda baca.

3) kemampuan memilih kata

Tes dalam hal ini sebenarnya merupakan semacam tes kosakata yang lebih menekankan pada kemampuan siswa dalam menggunakan kata secara tepat dalam kalimat.

### **3. Tinjauan tentang Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia**

#### **a. Pengertian Permainan**

Hal yang menyenangkan bagi anak-anak, terutama siswa SD adalah permainan karena dunia anak tidak dapat lepas dari permainan. Bermain bagi anak merupakan kebutuhan yang tidak dapat ditinggalkan.

Ahmadi dalam (Pitadjeng, 2006: 95), mengemukakan bahwa permainan adalah suatu perbuatan yang menyenangkan dan dilakukan atas kehendak sendiri dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut. Apabila pendapat ini diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran bahasa merupakan hal yang menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan pendapat tersebut, metode permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu suatu cara penyampaian materi

pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan dengan mengaktifkan siswa melalui kegiatan yang menarik dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Metode ini dapat memberikan pengalaman menarik bagi siswa dalam memahami konsep, menguatkan konsep yang dipahami, atau memecahkan masalah.

#### **b. Karakteristik Permainan dalam Pembelajaran**

Perbedaan antara bermain dan bukan bermain bukan terletak pada jenis kegiatan yang dilakukan, tetapi lebih pada sikap individu yang melakukannya. Beberapa karakteristik kegiatan bermain menurut Dadan Djuanda (2006: 96) yaitu:

- 1) bermain dilakukan secara sukarela,
- 2) bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan menggairahkan,
- 3) bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati,
- 4) aktivitas lebih penting daripada tujuan, sedangkan tujuan bermain adalah aktivitas itu sendiri,
- 5) bermain menuntut partisipasi secara aktif, baik fisik maupun mental,
- 6) bermain merupakan kegiatan yang bebas, tidak harus selaras dengan kenyataan,
- 7) tingkah laku individu terjadi secara spontan,
- 8) makna dan kesenangan dalam bermain sepenuhnya ditentukan oleh pelaku permainan.

### **c. Jenis-jenis Permainan dalam Pembelajaran**

Hurlock (1978: 320) menjelaskan secara garis besar bermain dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu bermain aktif dan pasif atau hiburan. Bermain aktif adalah bermain yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan sendiri oleh siswa. Contoh bermain aktif yaitu bermain musik, bermain konstruktif, permainan olah raga, melamun, dan bermain drama. Bermain pasif adalah bermain yang kesenangannya timbul dari kegiatan orang lain, akan tetapi kesenangan yang dirasakan hampir seimbang dengan temannya yang sedang melakukan permainan. Sebagai contoh: membaca, menonton televisi, mendengarkan radio, dan menonton film.

Dadan Djuanda (2006: 88) menjelaskan bahwa ada dua jenis permainan dalam pembelajaran. Pertama, permainan yang mengarah pada permainan yang digunakan dalam pendidikan untuk tujuan tertentu, misalnya permainan teka-teki digunakan untuk pengayaan kosakata. Kedua, permainan dalam pembelajaran digunakan sebagai permainan murni, misalnya permainan untuk membangkitkan semangat siswa yang sudah mulai bosan.

### **d. Manfaat Permainan dalam Pembelajaran**

Cara belajar yang baik, salah satunya adalah dalam suasana tanpa tekanan dan paksaan. Cara belajar yang paling menyenangkan adalah sambil bermain. Teknik mengajar dengan permainan sangat efektif

untuk menjelaskan suatu pengertian yang bersifat abstrak dan konsep yang sulit dijelaskan dengan kata-kata.

Berbagai penelitian menyebutkan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan siswa. Bermain merupakan pengalaman belajar yang berguna untuk siswa. Menurut Ahmad Rofi'uddin dan Darmiyati Zuchdi (1998: 42-44), bermain mempunyai beberapa manfaat.

1) Mengembangkan aspek fisik

Bermain merupakan wahana untuk mengembangkan fisik. Bermain memberikan kesempatan untuk mengembangkan gerakan halus dan kasar.

2) Mengembangkan aspek sosial

Aspek sosial siswa seperti sikap sosial, komunikasi, mengorganisasi peran, dan interaksi dengan sesama teman akan berkembang melalui permainan.

3) Mengembangkan aspek emosi

Bermain merupakan media untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan. Saat kegiatan permainan, siswa dapat mengendalikan emosinya, menyalurkan keinginannya, dan menerapkan disiplin dengan menaati peraturan.

4) Mengembangkan aspek kognisi

Bermain bagi siswa berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognisi siswa. Siswa berkomunikasi dengan siswa



lain sehingga perbendaharaan katanya menjadi lebih banyak. Bermain simbolik juga dapat meningkatkan kognisi siswa untuk dapat berimajinasi menuju berpikir abstrak.

Frobel dalam (Mayke Sugianto, 1995: 4), mengemukakan bahwa bermain penting dalam belajar. Kegiatan bermain sangat dinikmati siswa dan mainan yang sangat disukai siswa dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan kapasitas dan pengetahuan siswa tersebut. Mayke Sugianto (1995: 4), menyatakan bahwa tokoh-tokoh seperti Plato, Aristoteles, dan Frobel melihat bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada siswa. Menurut Lev Vygotsky dalam (Mayke Sugianto, 1995: 10), bermain akan membantu perkembangan bahasa dan berpikir. Melalui bermain siswa belajar bagaimana menggunakan bahasa secara nyata dan kontekstual. Dengan demikian, belajar bahasa melalui bermain sepertinya lebih efektif karena siswa menggunakan bahasa bukan hanya sekedar teoritis tetapi juga pragmatik dalam kehidupan dan dunia mereka sendiri.

Brierly dalam (Dadan Djuanda, 2006: 88), mengemukakan bahwa permainan akan meningkatkan partisipasi siswa sehingga pembelajaran menjadi efektif. Bermain akan membantu perkembangan otak, yaitu meningkatkan kemampuan berbahasa, bersosialisasi, bernalar, dan perkembangan motoriknya. Bermain akan membuat siswa

lebih mengerti objek yang dipelajari melalui kegiatan eksplorasi, bernyanyi, berimajinasi, berdiskusi, bereksperimen, mengubah bentuk, dan bermain peran.

#### **e. Permainan Bahasa**

Menurut Ahmad Rofi'udin dan Darmiyati Zuchdi (1998: 39), siswa SD pada usia 6-8 tahun masih memerlukan dunia permainan untuk membantu menumbuhkan pemahaman terhadap dirinya sendiri. Aktivitas permainan digunakan sebagai alat untuk mencapai suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa.

Permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Teknik ini sesuai digunakan pada semua peringkat pembelajaran bahasa terutama di SD. Permainan bahasa merupakan aktivitas yang dirancang dalam pembelajaran dan ada kaitannya dengan kandungan isi pembelajaran secara langsung atau tidak langsung. Permainan bahasa yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Dadan Djuanda (2006: 94), permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang menggembirakan. Permainan bahasa yaitu suatu strategi/ pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa memahami materi pelajaran

lebih menarik, menyenangkan, bermakna dan lebih berkesan. Ciri khusus dari permainan bahasa adalah mengembangkan kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis yang ditempuh dengan langkah yang menyenangkan dan menggembirakan.

Dadan Djuanda (2006: 94), mengungkapkan permainan bahasa mempunyai tujuan ganda yaitu untuk memperoleh kegembiraan dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu. Permainan yang menggembirakan tetapi tidak melatih keterampilan berbahasa, tidak dapat disebut permainan bahasa. Permainan yang tidak menggembirakan meskipun melatih keterampilan berbahasa tertentu, tidak dapat dikatakan permainan bahasa.

Permainan bahasa tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar siswa, sebab permainan bahasa mengandung unsur spekulasi yang cukup besar (Soeparno dalam Dadan Djuanda, 2006: 94). Hal tersebut dapat dimengerti, sebab seorang siswa yang menang dalam permainan belum tentu secara utuh mencerminkan siswa yang pandai. Siswa yang kalah belum tentu mencerminkan siswa yang kurang pandai.

Ada empat faktor yang menentukan keberhasilan permainan bahasa di kelas yaitu: situasi dan kondisi, peraturan permainan, pemain, dan pemimpin permainan (Soeparno dalam Dadan Djuanda, 2006: 95).

Permainan bahasa dalam pelaksanaannya memiliki kelebihan dan kekurangan. Soeparno dalam Dadan Djuanda (2006: 95-96), mengungkapkan kelebihan dan kekurangan permainan bahasa.

Kelebihan permainan bahasa yaitu:

- 1) dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran,
- 2) aktivitas yang dilakukan siswa bukan hanya fisik tetapi juga mental,
- 3) dapat membangkitkan motivasi belajar siswa,
- 4) memupuk solidaritas dan kerja sama,
- 5) materi lebih mengesankan sehingga tidak mudah dilupakan siswa.

Kekurangan permainan bahasa adalah:

- 1) bila jumlah siswa terlalu banyak, akan sulit untuk melibatkan seluruh siswa dalam permainan,
- 2) tidak semua materi dapat disampaikan melalui permainan,
- 3) permainan banyak mengandung unsur spekulasi sehingga sulit dijadikan ukuran yang terpercaya.

**f. Contoh Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD**

Beberapa permainan dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama di kelas awal. Beberapa contoh diantaranya sebagaimana yang dikemukakan oleh Dadan Djuanda (2006: 96-99).

1) Bisik berantai

Setiap pemain membisikkan sebuah kata atau kalimat kepada teman kelompoknya secara berurutan. Permainan ini bertujuan untuk menajamkan keterampilan menyimak/ mendengarkan dan berbicara.

2) Kim lihat(lihat katakan)

Permainan ini untuk melatih ketrampilan berbicara dan menyimak.

3) Aku seorang detektif

Permainan ini untuk melatih keterampilan membaca dan menulis.

4) Bertanya dan menerka

Permainan ini untuk melatih kemampuan berbicara dan berpikir analitis.

5) Baca lakukan

Permainan ini dilakukan secara berpasangan. Seorang siswa membaca perintah tertulis dari guru, pasangannya harus melakukan apa yang diperintahkan tersebut. Permainan ini untuk melatih kemampuan membaca dan menyimak.

6) Bermain telepon

Siswa secara berpasangan harus menelepon temannya dan bertanya atau mengungkapkan sesuatu hal. Permainan ini untuk melatih kemampuan berbicara.

7) Meloncat bulatan kata

Permainan ini untuk melatih membaca permulaan.

8) Mengarang gotong royong

Permainan ini melatih keterampilan menulis dan membuat kalimat.

9) Susun kata dan kalimat

Permainan ini merupakan kegiatan menyusun kata dari huruf-huruf yang telah diacak sebelumnya. Permainan menyusun kalimat bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menuangkan gagasan dan menuliskannya dalam bentuk kalimat.

#### **4. Tinjauan tentang Permainan Kartu Kata dalam Pembelajaran Menulis**

Permainan kartu kata merupakan cara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam suasana belajar yang menyenangkan dengan memanfaatkan kartu kata sebagai medianya. Media pembelajaran kartu kata sebagai salah satu alat pembelajaran berupa kartu bertuliskan kata-kata yang harus dirangkai oleh siswa agar menjadi sebuah kalimat bermakna. Hal ini sebagai upaya meningkatkan mutu hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis.

Kartu-kartu kata digunakan sebagai media dalam permainan menulis kalimat sederhana. Siswa dilatih menyusun kalimat sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan dan tanda baca secara benar.

Secara berkelompok siswa menganalisis kartu-kartu kata, mengurutkannya, kemudian membuat sebuah kalimat dari rangkaian kartu kata yang telah diurutkan. Permainan ini dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan. Siswa dengan aktif dituntut memberikan tanggapan dan keputusan. Dalam memainkan suatu permainan, siswa dapat melihat sejumlah kata berkali-kali, namun tidak dengan cara yang membosankan. Guru perlu banyak memberikan penghargaan dan semangat dalam pembelajaran ini.

Siswa diajak bermain sambil belajardengan menggunakan media pembelajaran kartu kata. Siswa diajak berkompetisi dengan siswa lainnya baik secara individu maupun kelompok agar dapat memenangkan permainan. Guru bertindak sebagai juri yang menentukan waktu dan pemenang permainan. Dengan demikian, siswa akan merasa tertantang dan berusaha untuk dapat memenangkan permainan ini.

## **5. Tinjauan tentang Karakteristik Siswa SD**

Usman Samatowa (2006: 7), menjelaskan bahwa masa usia SD dibagi menjadi dua fase yaitu SD kelas awal dan SD kelas akhir. Pada masing-masing fase tersebut, siswa memiliki karakteristik masing-masing.

Karakteristik siswa SD kelas awal:

- a. kecenderungan memenuhi peraturan-peraturan permainan tradisional,
- b. kecenderungan memuji diri,
- c. suka membanding-bandingkan dirinya dengan siswa lain,

- d. kemampuan mengingat dan berbahasa berkembang sangat cepat,
- e. mudah memahami hal-hal yang bersifat kongkret,
- f. kehidupan adalah bermain.

Mulyani dan Nana Syaodih (2009: 6.3-6.4), mengemukakan bahwa ada beberapa karakteristik siswa SD yang perlu diketahui para guru agar lebih mengetahui keadaan siswa. Guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa, sehingga seorang guru harus mengetahui karakteristik siswanya. Karakteristik siswa tersebut sebagai berikut.

- a. Siswa usia SD pada umumnya senang bermain. Karakteristik ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bermuatan permainan terlebih untuk kelas awal.
- b. Siswa SD senang bergerak. Biasanya siswa SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan siswa bergerak.
- c. Siswa senang bekerja dalam kelompok. Karakteristik ini membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja atau belajar dalam kelompok.
- d. Siswa SD senang melakukan sesuatu secara langsung. Penjelasan guru tentang materi pembelajaran akan lebih dipahami jika siswa melaksanakan sendiri, sama halnya dengan memberi contoh bagi orang dewasa.



Piaget dalam (Darmiyati Zuchdi dan Budiasih, 1996: 6), mengemukakan bahwa fase perkembangan kognitif anak dibagi menjadi empat tahap yaitu sensorimotor (usia 0-2 tahun), praoperasional (usia 2-7 tahun), operasional kongkret (usia 7-11 tahun), dan operasional formal (usia 11 tahun lebih). Menurut teori perkembangan kognitif Piaget tersebut, siswa usia SD berada pada masa operasional kongkret. Siswa pada periode ini untuk berpikir abstrak masih membutuhkan bantuan manipulasi objek-objek kongkret atau pengalaman-pengalaman yang langsung dialaminya.

Berdasarkan karakteristik siswa SD di atas, guru hendaknya menciptakan suasana belajar yang santai, misalnya dengan memberi kegiatan memanipulasi benda kongkret atau permainan yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari. Kegiatan bermain akan memberikan kesenangan bagi siswa dan menunjang perkembangan siswa. Permainan merupakan salah satu sarana pembelajaran bagi siswa SD kelas awal. Guru harus mampu menciptakan suasana bermain dalam belajar dan suasana belajar dalam bermain agar siswa memperoleh banyak manfaat dalam proses pembelajarannya. Guru hendaknya merancang model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

## **B. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran di SD khususnya kelas awal harus disampaikan dengan cara-cara yang menarik, seperti menggunakan permainan sehingga siswa

tidak merasa bosan. Pembelajaran yang menyenangkan dan siswa mengalami sendiri, akan mampu merangsang keterlibatan siswa secara aktif sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis kalimat sederhana. Guru diharapkan mampu memilih metode pembelajaran yang menarik sesuai dengan materi, situasi dan kondisi, dan karakteristik siswa SD.

Sebagian besar siswa masih menganggap menulis merupakan pekerjaan yang sulit, membosankan, dan melelahkan. Pada umumnya, siswa masih kesulitan untuk menuliskan kalimat sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan, huruf kapital, dan tanda titik yang benar. Penggunaan metode permainan kartu kata yang dilakukan dalam suasana menyenangkan, dianggap dapat mengurangi ketakutan siswa dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana. Siswa dapat belajar sambil bermain maupun bermain sambil belajar. Siswa SD kelas awal sifat fisiknya sangat aktif dan menyenangi permainan, penggunaan permainan kartu kata dalam pembelajaran menulis kalimat sederhana diharapkan menjadi sesuatu yang menyenangkan bagi siswa SD dan dapat meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana siswa SD tersebut.

### **C. Hipotesis Penelitian**

Permainan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan menulis kalimat sederhana siswa SD kelas II A SD Negeri Sinduadi 1 Mlati.